

Posudek bakalářské práce

předložené na Matematicko-fyzikální fakultě
Univerzity Karlovy v Praze

☐ posudek vedoucího

☒ posudek oponenta

Autor: Tomáš Gavenčiak

Název práce: Hry na grafech

Studijní program a obor: Informatika

Rok odevzdání: 2007

Jméno a tituly vedoucího/opponenta: RNDr. Martin Pergel

Pracoviště: Katedra aplikované matematiky

	Excelentní	Odpovídající	slabší	nevyhovující
Náročnost zadaného tématu	X			
Míra splnění zadání		X		
Struktura textové části práce	X			
Jazyková a typografická úroveň	X			
Analýza	X			
Vývojová dokumentace				
Uživatelská dokumentace				
Kvalita zpracování softwarové části	X			
Stabilita aplikace				

Nejvýznamnější klady: Uchazeč prostudoval dostupnou literaturu a dosáhl určitých výsledků (viz zejm. „Maximum cop-time Theorem“). Práce je psána v anglickém jazyce.

Nejzávažnější nedostatky: Není přehledně odděleno, co již bylo známo a co jsou výsledky nové. To lze ovšem přičítat tomu, že uchazeč některá tvrzení dokázal znovu a nezávisle.

Další poznámky: Práce se zabývá často zkoumanou hrou na čteníky a lupiče, což je problém související se slavnou stromovou šířkou (zkoumanou zde na Fakultě kupř. Robinem Thomasem). Vzhledem k teoretickému charakteru práce není možné posoudit vývojovou ani uživatelskou dokumentaci a ani rozhodnout o stabilitě aplikace.

Autor vtipně upozoroval, že pokud budou lupiče honit četnice, zbaví se tím těžkopádných formulací s označováním osob. Méně úspěšný co do těžkopádnosti, bohužel, byl při úpravě textu, jelikož místo souvislého textu vysvětlujícího úvod do problematiky na čtenáře chrlí desítky definic, což je sice z hlediska přesnosti správné, na druhé straně spolehlivou metodou, jak čtenáře odradit. Taktéž odkazy na literaturu by bylo vhodné poněkud uniformizovat.

V sekci 7 se dozvídáme, že algoritmus popsáný v příloze uchazeč naprogramoval v jazyku Python, odkazuje k benchmarkům, které dělal, samotný kód, bohužel, přiložený není, nicméně těžiště práce je teoretické a tuším, že by mohlo být kontraproduktivní nutit oponenta pracovat s programem vytvořeným pro vlastní potřebu.

Z výše uvedeného je zjevné, že uchazeč demonstroval schopnost řešit informatické problémy (a to teoretické i praktické), pročez navrhují práci obhájit s níže uvedeným hodnocením.

	výborně	velmi dobře	dobře	něspěšně/a
Návrh známky	X			

Datum: 19. června 2007

Podpis: